

## Diálogos entre quadrinhos e mídias digitais: o caso da *webcomic O diário de Virgínia*

Maiara Alvim de Almeida (IFRJ)\*  
ORCID 0000-0002-7758-7407

**Resumo:** As histórias em quadrinhos, por muito tempo, foram publicadas majoritariamente em suportes impressos, como jornais e álbuns, por exemplo. Com o advento das tecnologias digitais, a possibilidade de se explorar o suporte eletrônico chega trazendo consigo a possibilidade de fazer convergirem a linguagem dos quadrinhos e as de diversas outras mídias disponíveis, criando obras hipertextuais, hipermediáticas e interartes. O presente artigo visa discutir as relações estabelecidas entre histórias em quadrinhos eletrônicas e diferentes mídias através da apresentação de uma breve análise dos aspectos hipertextuais da *webcomic* brasileira *O diário de Virgínia*. Investigaremos, à luz das teorias do hipertexto, seguindo preceitos de Murray (2003), Landow (1997) e Douglas (2003), como uma obra em quadrinhos pode ser hipertextual, através de exemplos tirados da obra da quadrinista Cátia Ana.

**Palavras-chave:** quadrinhos eletrônicos; hipertexto; convergência midiática

**Abstract:** Comics have been published in print for a very long time, such as in newspapers and albums, for instance. As digital technologies became more popular and widely used, the possibility of exploring electronic media for comic publishing emerges, and so does the possibilities of converging the language of comics with the conventions of many other media, creating works that are hypertextual, hypermedia and inter arts. This paper discusses the links between electronic comics and different media through the brief analysis of Brazilian *webcomic* *O diário de Virgínia*. We shall investigate, by using hypertext theories by Murray (2003), Landow (1997) and Douglas (2003), how comics can be hypertextual, by exposing some examples taken from the work by comic artist Cátia Ana.

**Keywords:** electronic comics; hypertext; media convergence

**Resumen:** A lo largo del tiempo los comics se han publicado mayormente en soportes impresos como periódicos y álbumes, por ejemplo. Con el advenimiento de las tecnologías digitales ha surgido la posibilidad de su acercamiento al medio electrónico y de convergencia entre su lenguaje y los de otros medios disponibles para la creación de obras hipertextuales, hipermediáticas e interartísticas. Este artículo busca discutir las relaciones que se establecen entre comics electrónicos y distintos medios a través un breve análisis de los aspectos hipertextuales de la *webcomic* brasileña *O diário de Virgínia*. Desde las teorías del hipertexto, siguiendo los preceptos de Murray (2003), Landow (1997) y Douglas (2003), investigamos cómo un comic puede ser hipertextual valiéndonos de ejemplos de la obra de Cátia Ana.

**Palabras-clave:** cómic eletrônico; hipertexto; convergencia mediática

Recebido em: 21 set. 2019

| Aprovado em: 03 mar. 2020

---

\* Doutora em Letras e professora EBTT do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ). E-mail: maiara.almeida@ifrj.edu.br.

## Introdução

Desde sua concepção enquanto manifestação artística e linguagem, os quadrinhos estiveram associados ao suporte impresso. As primeiras publicações do hipergênero, tais como as tiras satíricas de Rodolfe Toppfer em meados do século XIX e o Yellow Kid em *Hoogan's Alley* em jornais estadunidenses nos primeiros anos do século XX, eram veiculadas em publicações em papel. No entanto, com o advento das tecnologias digitais que marcou o século XX, assim como as demais formas de arte, os quadrinhos encontram no suporte eletrônico uma nova alternativa para a produção, publicação e fruição dessas narrativas gráficas. Assim, somam-se às convenções das HQs – tais como o uso de quadros e balões de fala, por exemplo – as possibilidades de convergência midiática e seu subsequente experimentalismo.

Desse modo, elementos oriundos de outras artes e mídias somam-se às produções em quadrinhos, as quais podem contar com elementos como sons, vídeos e até mesmo pequenos jogos interativos. Deparamos-nos com narrativas híbridas, hipertextuais e intermediárias, que conjugam elementos de diferentes manifestações artísticas e que desafiam os limites que gerações mais estruturalistas tentaram impor à arte.

Nesse contexto, nosso artigo apresentará um estudo breve de uma obra em quadrinhos eletrônica, com a finalidade de se ver como as histórias em quadrinhos podem construir diálogos com diferentes mídias e tradições narrativas. A obra que abordaremos, *O diário de Virgínia*, é uma obra brasileira, publicada em um *website* próprio entre 2010 e 2016 pela quadrinista Cátia Ana.

Nosso artigo, primeiramente, apresentará uma breve contextualização da obra, seguida de uma seção em que discutiremos o conceito de hipertexto. Em seguida, apontaremos quais elementos na obra em tela permitem vê-la como hipertextual e como esse diálogo com diferentes mídias constrói-se ao longo da narrativa. Por fim, apresentaremos nossas considerações finais.

### ***O diário de Virgínia* – uma incursão ao mundo das HQtrônicas**

No início da década de 2000, um pesquisador brasileiro, Edgar Franco, cunhou o termo “HQtrônica” para se referir a quadrinhos produzidos em meio eletrônico. Segundo a definição, seriam essas obras hipertextuais, as quais englobam elementos disponíveis em tecnologias digitais ao lado da linguagem clássica dos quadrinhos. Assim, o termo se apresentaria como uma alternativa para lidar com obras produzidas e veiculadas em mídias digitais. As concepções teóricas de Franco acabaram por inspirar outros artistas a desenvolverem produções que se enquadrassem na descrição de quadrinhos eletrônicos por ele concebida.

Uma delas é *O diário de Virgínia*, de Cátia Ana. A autora, que começou a produção da obra após terminar seus estudos de bacharel em artes e sentir a necessidade de ter uma produção artística mais constante, partiu de suas próprias experiências para criar a história, que se encontra finalizada com 27 capítulos e um epílogo. Publicada entre 2010 e 2016, no *website* <http://www.odiariodevirginia.com/>, seu subtítulo “uma HQtrônica fabulosa” apresenta duas pretensões, descritas pela autora em sua página na internet e em artigos em que detalha seu processo de criação: ser uma obra que se encaixe nas definições de Franco, aproveitando-se, assim, dos recursos disponíveis *online*, e desenvolver uma narrativa que, em diversos momentos, remeta ao mundo das fábulas.

A história de Virgínia, alter ego de Cátia Ana, é aparentemente normal e introspectiva, acompanhando as dúvidas, os medos e o crescimento pessoal da personagem protagonista, de modo a mostrar um aspecto não visível em um primeiro momento: toda

imaginação e fantasia que ocorrem em seu íntimo. Além disso, ao ser semiautobiográfica, a obra de Cátia Ana insere-se numa tradição longa de HQs autobiográficas.

Os capítulos são curtos e fazem uso constante da tela infinita, levando o leitor a navegar pela página em todas as direções para acompanhar a narrativa. A inspiração por trás da história é a vida da própria autora, entretanto ela não faz o uso de seu nome próprio, de modo a criar um alterego, chamado de Virgínia. Além disso, a narrativa tem a propensão de ter um sentido fantasioso: alguns dos personagens mais importantes, Mike e Sabrina, representam o medo e a alegria de Virgínia, por exemplo. Grande parte dos capítulos debruça-se sobre as dúvidas e dificuldades do processo criativo, aproximando-se da metaficção – tal qual como no capítulo 8, em que a autora estabelece um diálogo com as obras do estudioso Scott McCloud, que desenvolveu sua teoria em forma de HQ para dar dicas de como criar quadrinhos.

A autora também incorpora outras mídias em sua obra (como músicas ou pequenos vídeos, ou ainda *gifs*), explorando assim as oportunidades oferecidas no meio digital. O *Diário de Virgínia* é introspectivo, intimista, e se apropria, em diversos momentos, de uma linguagem poética, tratando da experiência de crescer, amadurecer e aceitar-se. A protagonista, Virgínia, passa pelo processo de amadurecimento dialogando com seus sentimentos – seu medo e sua alegria – e realizando, por fim, seu potencial artístico, o qual tanto temia no início da história. Virgínia encerra sua narrativa dialogando com sua “eu” mais jovem. No confronto entre a Virgínia adulta, que se apresenta mais segura e realizada, e a Virgínia jovem, entende-se que a função da narrativa, enquanto uma jornada de autodescobrimento, consolidou-se.

Embora haja uma ligação temática e narrativa entre esses capítulos, eles não apresentam necessariamente uma continuidade de enredo. A trama desenvolve-se de maneira mais sutil: o fio narrativo são o crescimento e as mudanças pelas quais a personagem passa, retratando suas experiências, medos e progressos na vida adulta. Muitas vezes, os eventos são contados de maneira bastante poetizada, valendo-se de metáforas, simbolismos e outros recursos próprios da linguagem literária, tal como no capítulo “Big Virgínia in Slumberland”. Neste, Virgínia relata sua primeira experiência sexual, que se confunde com um conto de fadas ou, ainda, um sonho (título que faz referência a uma das primeiras publicações de tirinhas, intitulada *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay). O leitor é convidado a atualizar a página e, a cada atualização, a narrativa muda, como se Virgínia acordasse e se lembrasse dos fatos sempre de maneira truncada, não exata, como em um sonho. Além disso, a aura de conto de fadas que envolve a narrativa corresponde à expectativa criada por tantas jovens a respeito da atividade sexual, com a presença de um príncipe encantado e um cenário fantástico e romântico. A expectativa sempre é quebrada com o acordar abrupto, precedido de um final trágico à fantasia do sonho, que marca o medo diante do desconhecido: Virgínia virando pedra, ou o príncipe virando monstro.

O aspecto da fábula, aludido no subtítulo da obra, perpassa os capítulos, e a jornada de Virgínia pela vida adulta se encaminha rumo ao autoconhecimento e à aceitação retratados como um conto de fadas, em que a realidade e a ficção se misturam e se revezam. Situações, personagens e recursos típicos desse gênero – o príncipe encantado, a protagonista que vaga por uma floresta, castelos, por exemplo – permeiam a obra.

### **Algumas considerações sobre hipertexto**

O termo hipertexto, como afirma George P. Landow em *Hypertext 2.0* (1997), foi criado por Theodor H. Nelson nos anos 1960, com o intuito de referir a algo que era uma forma de texto eletrônico, uma nova ferramenta de tecnologia da informação e um novo modo de publicação. Trata-se de um texto que se ramifica e permite escolhas ao leitor,

sendo não sequencial e composto de blocos de textos, chamados por Landow de *lexias*, apropriando-se do termo proposto por Barthes, cuja definição seria a de

[...] uma série [de] fragmentos breves e contíguos, os quais chamaremos de *lexias*, pois são unidades de leitura. [...] A *lexia* incluirá às vezes algumas palavras, às vezes várias frases; será uma questão de conveniência: basta que a *lexia* seja o melhor espaço possível em que possamos observar significados; sua dimensão, empiricamente determinada, estimada, dependerá da densidade de conotações, variáveis de acordo com o momento do texto: tudo o que pedimos é que cada *lexia* tenha pelo menos três ou quatro significados para ser enumerados (BARTHES, 2002, p. 13).<sup>1</sup>

Nessa modalidade de escrita eletrônica, vários caminhos são oferecidos ao leitor. Além disso, em um hipertexto, informações verbais e não verbais são ligadas. Segundo Landow, “Embora os hábitos convencionais de leitura se apliquem dentro de cada *lexia*, uma vez que se deixam os limites sombrios de qualquer unidade textual, novas regras e novas experiências se aplicam” (LANDOW, 1997, p. 4, tradução nossa)<sup>2</sup>.

Apesar de haver obras que proporcionam uma experiência de leitura interativa e não linear, com referências internas e externas, tais como em romances como *O jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar, o hipertexto tem todas as suas potencialidades exploradas ao máximo em uma tela eletrônica. Landow lembra que seguir referências seria mais fácil no meio eletrônico, e isso mudaria radicalmente tanto a experiência da leitura quanto a natureza do que se lê (LANDOW, 1997, p. 4). Além disso, as fronteiras entre leitor e escritor tornam-se difusas neste contexto, o que estaria em conformidade com as propostas de Roland Barthes em *S/Z*: a de que o objetivo do texto literário seria fazer do leitor não apenas um consumidor, mas um produtor de textos.

A definição apresentada por Janet Murray é razoavelmente completa e pertinente para a argumentação que aqui queremos adotar. Segundo a autora, hipertexto define-se como:

Um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagens, textos, gráficos, tabelas, vídeos) conectados uns aos outros por links. Histórias escritas em hipertexto podem ser divididas em “páginas” que se desenrolam (como aparecem na world wide web) ou em “fichas” do tamanho da tela (como nas pilhas de *Hypercard*), mas elas são melhor descritas como segmentadas em blocos de informação genéricos chamados *lexias* (ou unidades de leitura). [...] As *lexias* são geralmente conectadas umas às outras com “hiperlinks” (ou “palavras em destaque”), isto é, termos exibidos em cores diferentes para avisar o leitor/espectador que elas conduzem a outro lugar (MURRAY, 2003, p. 64).

Nesse contexto, também se mostra relevante a definição de literatura ergódica, idealizada por Espen J. Aarseth (1997), a qual se refere a uma leitura em que “esforços não

<sup>1</sup>No original em inglês: “a series of brief, contiguous fragments, which we shall call *lexia*, since they are units of reading. (...) The *lexia* will include sometimes a few words, sometimes several sentences; it will be a matter of convenience: it will suffice that the *lexia* be the best possible space in which we can observe meaning; its dimension, empirically determined, estimated, will depend on the density of the connotations, variable according to the moments of the text: all we require is that each *lexia* should have at most three or four meanings to be enumerated” (BARTHES, 2002, p. 13).

<sup>2</sup>No original: “[a]lthough conventional reading habits apply within each *lexia*, once one leaves the shadowy bounds of any text unit, new rules and new experiences apply” (LANDOW, 1997, p. 4).

triviais são necessários para permitir que o leitor atravesse o texto” (AARSETH, 1997, p. 1, tradução nossa)<sup>3</sup>. Esse esforço ocorreria durante a leitura do cibertexto – que se refere, na concepção do estudioso, a uma organização mecânica do texto, e não seria exclusiva do meio eletrônico. Aarseth afirma ainda que, ao lermos um cibertexto, somos constantemente lembrados de caminhos inacessíveis e vozes não escutadas, pois cada decisão que tomamos significa que certas partes do texto estarão disponíveis, enquanto outras não. Logo, nunca saberíamos exatamente quais seriam as outras possibilidades perdidas. Nesse contexto, o leitor é um jogador, e o cibertexto, um jogo.

Já J. Yellowlees Douglas entende o hipertexto como algo formado por caracteres, texto e enredos (DOUGLAS, 2003, p. 7-8). A autora o diferencia, entretanto, da narrativa digital. Para ela, essa última seria uma obra coletiva, enquanto o hipertexto seguiria e daria continuidade à trajetória da mídia impressa, principalmente a dos romances de vanguarda, ressalta. Tal afirmação corrobora o que já afirmara Landow (1997) anos antes, ao dizer que o hipertexto também se realiza de maneira não eletrônica, e que muitos romances seriam hipertextuais em suas relações intertextuais. De qualquer modo, Douglas entende que ambos, embora diferentes, possuiriam um ponto em comum: ao conter gêneros advindos da mídia impressa, ambos funcionariam como uma incubadora, ou uma forma em evolução que absorve a mídia e os gêneros que os precedem (DOUGLAS, 2003, p. 8). Enquanto as narrativas digitais se focariam em gêneros populares, o hipertexto se aproximaria da ficção do fim do século XX, caracterizada por suas múltiplas perspectivas e vozes, episódios ligados à lógica associativa e à memória, assim como a rejeição pelos finais tradicionais.

Entretanto, pontua a autora, nem todos os gêneros narrativos migram bem para os suportes encerrados pelas novas tecnologias. Muitos gêneros continuarão sendo mais bem realizados no suporte impresso, o livro, o qual, inclusive, a autora vê como um exemplo de uma tecnologia primitiva de grande refinamento. A pesquisadora ressalta ainda que as narrativas em hipertexto, assim como suas primas impressas, excitam, frustram, divertem, repelem e amedrontam os leitores. Logo, elas possuiriam a mesma capacidade de emocionar e comover que o texto impresso. Cada leitura é uma nova leitura, ressalta, principalmente se considerarmos que cada combinação de segmentos encerrada no hipertexto gera milhares de versões possíveis de texto.

Douglas também discute o papel dos *links* na construção das narrativas em mídias eletrônicas, os quais, para ela, funcionariam como mecanismos de coesão textual dos hipertextos. Eles podem ser de tamanhos variados, e poderiam ser criados tanto pelos autores quanto pelos leitores. Douglas nos lembra, também, que o hipertexto é intertextual, descentralizado e polifônico. Em oposição à escrita impressa, a autora nos lembra de que, enquanto as convenções da impressão tornam a escrita uma maneira de reduzir experiências multifacetadas e indeterminadas, removendo ambiguidades, até mesmo porque a impressão é linear e com começos e fins determinados, a ficção em hipertexto não possui inícios e finais fixos e tangíveis. Caberia, assim, ao leitor decidir quando se encerraria a experiência do texto (DOUGLAS, 2003, p. 23). Quanto a isso, Douglas ressalta: não temos modelos existentes de narrativas sem um final definido. Isso também poderia ser um problema, pois se pode questionar como se realizaria a leitura de forma não sequencial, sendo que a língua é sequencial.

Porém, adverte Douglas, isso não quer dizer que o hipertexto é simplesmente uma obra do estilo “choose your adventure” (ou “escolha sua aventura”, em português). Neste ponto, a autora quebra uma das mais comuns aceções acerca do hipertexto: a ideia de que este seria necessariamente não sequencial é enganadora, pois tanto a ficção hipertextual quanto as narrativas digitais permitem que os leitores vivam a experiência de seus conteúdos em diferentes sequências. A leitura de narrativas interativas pode ser polissequencial, descontínua, não linear, associativa, mas nunca não sequencial, afirma.

<sup>3</sup>No original: “nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text” (AARSETH, 1997, p. 1).

Enquanto a leitura no papel usualmente começa e termina de maneira reta da primeira à última página, maior parte das narrativas hipertextuais não tem um único começo e um único fim. Um fim definido, reitera Douglas, satisfaz, de algum modo, as expectativas levantadas ao longo da leitura da narrativa. Na impressão, as narrativas tradicionalmente apresentariam pontos de resolução (*points of closure*, em inglês), ou seja, pontos na narrativa em que os objetivos do protagonista de uma determinada narrativa são satisfeitos, ou nos quais as tensões e conflitos da narrativa são por fim resolvidos. A ausência destes gera frustração – tanto que, pensando-se em um exemplo prático, narrativas de vanguarda, seja na forma de livro ou de filme, que tenham finais em aberto, são às vezes tachadas de incompletas, enfadonhas ou incompreensíveis pelas audiências.

O hipertexto e as ficções interativas podem apresentar mais de um ponto de resolução – muitas vezes, sem necessariamente satisfazer o leitor. Aliás, afirma Douglas, o leitor pode se satisfazer sem ponto algum. Mas haveria, nas narrativas digitais e nos hipertextos, maneiras de se sinalizar que a narrativa continua. Um desses modos seria o uso de *links*, em especial dos que Douglas batiza de *defaults*. Estes seriam os *links* mais fortes da narrativa, os quais os leitores identificam e utilizam para seguir em frente em sua leitura, tomando a forma de setas usualmente, segundo a autora, ou seriam manipulados ao longo da narrativa. Eles recebem essa denominação na terminologia do software de construção de histórias Storyspace, pois representam a ação tomada quando leitores escolhem explorar o que viria a seguir na narrativa, ao invés de acompanhar os caminhos de *links* presentes em menus ou em palavras no texto (DOUGLAS, 2003, p.46). Entretanto, eles não chegariam a representar uma versão “mestra” do texto, que prevaleceria sobre as outras, pontua Douglas: às vezes, eles simplesmente correspondem às expectativas dos leitores. Assim, estes tendem a ver esses *links* como equivalentes a conexões lineares típicas das narrativas impressas. O leitor é convidado a explorar, principalmente se considerando que as narrativas digitais são geralmente construídas na forma de jornadas (*quests*).

Neste sentido, os leitores da ficção hipertextual devem suprir seus próprios sentidos de finalização. Douglas destaca que, mesmo com a ausência de um fim definido, “nossa experiência do texto não é apenas guiada, mas ativada pelo nosso senso do ‘final nos aguardando’” (DOUGLAS, 2003, p. 121, tradução nossa)<sup>4</sup>. Assim, a ficção em hipertexto seria algo que Douglas chama de “criatura estranha”: ao mesmo tempo em que promete mais autonomia ao leitor, também oferece ao autor um grau de controle maior do que aquele oferecido pelas mídias tradicionais. O papel do autor é palpável, e, contradizendo Roland Barthes, Douglas confirma que, com o hipertexto, ele está longe de estar morto.

Além disso, o hipertexto se assemelharia aos palimpsestos, tábuas usadas nos primórdios da escrita que acumulavam camadas e camadas de textos sobrepostos uns aos outros, no ponto em que há pelo menos dois textos sobrepostos na construção da narrativa. Um, no nível superficial, é o texto a que temos acesso; o outro seria o código que permite que ele rode. Assim, o hipertexto se constrói por camadas, as quais encerram uma série de interações em potencial, bem como através das quais o autor insinua suas expectativas. Assim, ao importarem convenções da mídia impressa, os autores o fazem a fim de explorar e evoluir alguma estética do hipertexto, o que lhe confere um aspecto fortemente experimental.

Douglas, entretanto, não está preocupada em encontrar uma definição fechada de hipertexto: ela acha improvável que qualquer teórico o faça por hora. Como aponta,

Não apenas estão a estética e as convenções do meio evoluindo, mas a tecnologia também está em fase de desenvolvimento, assim como seu conteúdo, o qual toma elementos emprestados de gêneros de ficção

<sup>4</sup> Texto original em inglês: “our experience of the text is not only guided but enabled by our sense of the ‘ending’ awaiting us”

impressa de vanguarda, do cinema, de jogos de aventura e fliperama, de romances gráficos como *Maus* (DOUGLAS, 2003, p. 38, tradução nossa)<sup>5</sup>.

Essa afirmação de Douglas é importante para nosso estudo, uma vez que ressalta um ponto importante: a ficção em hipertexto, por si só, incorpora elementos advindos de outras formas de arte e outros gêneros narrativos, sendo, por concepção, híbrida. Entretanto, isso não quer dizer que seja a única entidade de vanguarda em jogo: Douglas lembra de que a ficção impressa está longe de ser uma entidade monolítica.

Outro teórico que tece considerações sobre o hipertexto, hipermídia e interatividade é Julio Plaza (2003). Em “Arte e mídia”, ele afirma que seria a hipermídia uma forma combinatória e interativa de multimídia, na qual a leitura se daria designada pela metáfora da navegação em um mar de textos polifônicos que se justapõem, tangenciam e constroem diálogos entre si. Plaza também ressalta que o hipertexto “possibilita associações entre vários tópicos de informação de acordo com o ritmo natural do pensamento humano” (PLAZA, 2003, p. 22) – ou seja, por associação.

### Hipertexto em *O diário de Virgínia*

Enquanto forma de arte, as histórias em quadrinhos têm um percurso bastante recente. Foi apenas nas últimas décadas que alcançaram reconhecimento tanto do grande público, quanto da academia. Até então, elas estavam ligadas às mídias impressas. Entretanto, com o advento das mídias e das tecnologias digitais, era natural – e apenas uma questão de tempo – que as histórias em quadrinhos começassem a aparecer em suportes eletrônicos, tais como CDs e DVDs, ou a própria *internet*.

Segundo o pesquisador Edgar Franco, “os primeiros experimentos com o uso do computador para a criação de quadrinhos tiveram início durante a década de 1980” (FRANCO, 2013, p. 19). Sendo assim, por serem obras que existem há pouco mais de trinta anos, ainda há escassos estudos a respeito delas. Logo, ainda há dúvida e confusão em relação às suas características. O meio digital permite que os autores incorporem à obra elementos pertencentes a outros gêneros e outras mídias, construindo obras híbridas, abertas e de grande participação do público leitor.

Cátia Ana, ao idealizar *O diário de Virgínia*, concebeu sua obra como sendo uma HQtrônica. As HQtrônicas seriam, por definição, consideradas como hipertextuais. Logo, *O diário de Virgínia* não escapa de apresentar características que permitem a construção de um diálogo com as teorias do hipertexto.

Podemos começar explorando o conceito da tela infinita e de *lexia*: todos os capítulos da HQtrônica de Cátia Ana apresentam-se em uma única *lexia* que se expande e explora, ao máximo, a extensão da tela. É necessário, para acompanhar a narrativa, deslocar-se vertical, horizontal e diagonalmente. Muitas vezes, os desenhos e textos acompanham o caminho a ser percorrido. Em outros, a barra de rolagem é “escondida” graças ao código Compass, desenvolvido por Daniel Queiroz, o que leva o leitor a ter que usar o mouse e o movimento de segurar e arrastar para acompanhar o desenrolar da narrativa. Quanto à questão do nível de interatividade, essa HQ seria definida como nível reativo. Logo, as possibilidades de participação e interferência nos rumos da narrativa são limitadas.

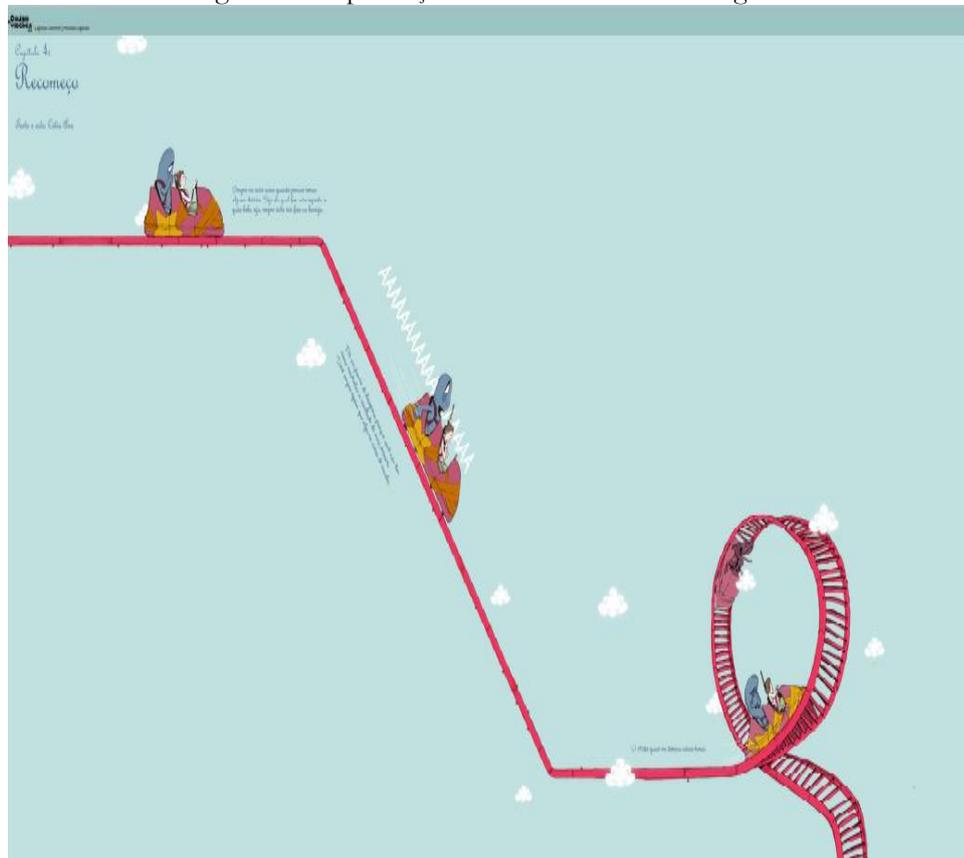
*O diário de Virgínia* também explora a remediação, com a incorporação de recursos de outras mídias à narrativa. Como exemplo, é possível citar o momento em que Virgínia

<sup>5</sup> Texto original em inglês: “not only are the aesthetics and conventions of the medium evolving, but the technology itself is also still developing, as is its content, which currently borrows from genre and avant-garde print fiction, cinema, adventure and arcade games, and graphic novels like **Maus**.”

limpa sua casa e canta ao mesmo tempo. Neste capítulo, o leitor também recebe a oportunidade de cantar via *karaoke*, a partir de duas opções de música, animadas por um *gif* do personagem Mike dançando.

A Figura 1, a seguir, apresenta o aproveitamento da dimensão da tela, tal como explorado pela criação de Cátia Ana:

Figura 1 – Reprodução de tela de *O diário de Virgínia*

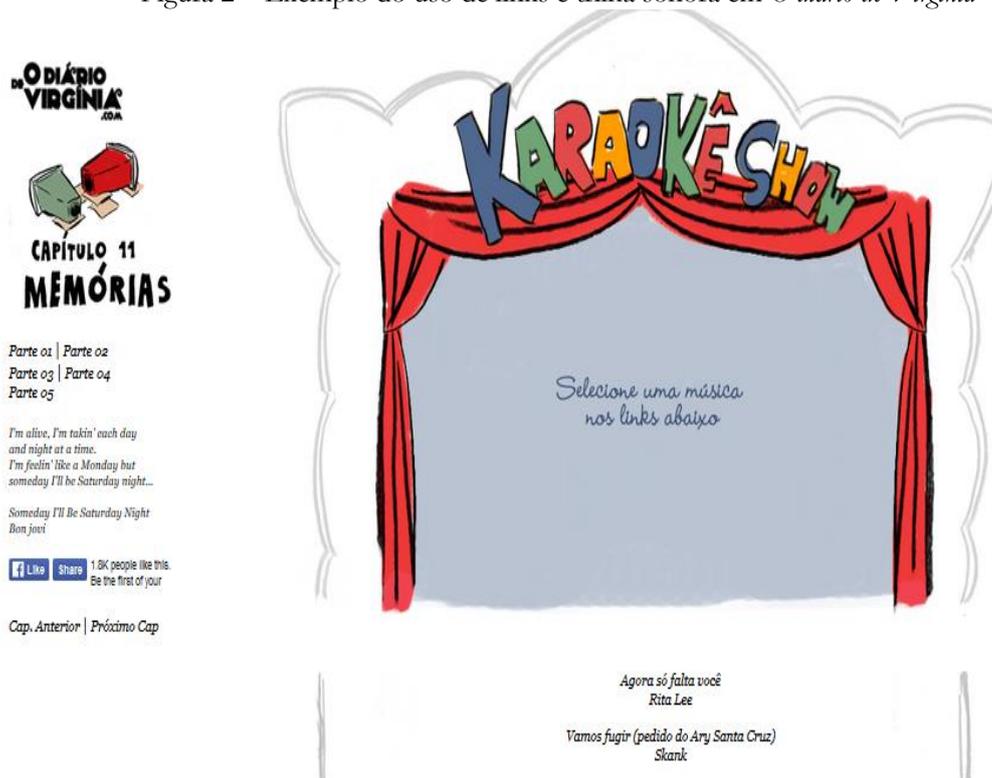


Fonte: <http://www.odiariodevirginia.com/>

As possibilidades oferecidas pela HQ são limitadas, embora permita navegação por *links* e os capítulos sejam independentes entre si (podendo ser lidos sem ordem pré-determinada, como se fossem aforismos e não capítulos de um diário).

Na Figura 2 a seguir, reproduzimos a página relacionada ao capítulo 11, com exemplo do uso de *links* e trilha sonora.

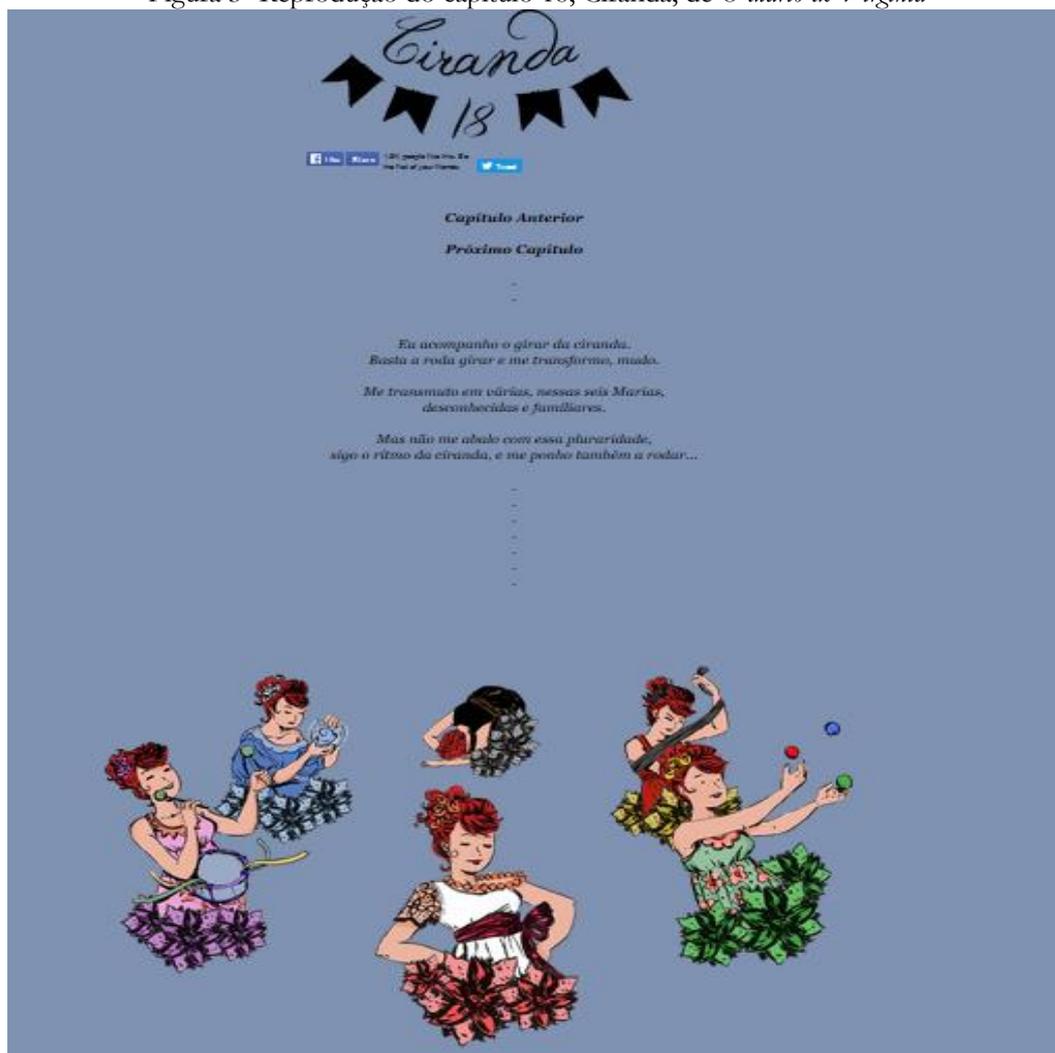
Figura 2 – Exemplo do uso de links e trilha sonora em *O diário de Virgínia*



Fonte: <http://www.odiariodevirginia.com/>

Obras hipertextuais apresentam, de certa forma, o aspecto lúdico que as aproxima dos jogos eletrônicos. Ao apresentar suas reflexões introspectivas de maneira mais crítica, Cátia Ana convida o leitor a decodificar os conceitos que apresenta, chegando assim a possíveis interpretações a respeito dos conflitos íntimos da personagem e construindo seu entendimento acerca do seu desdobrar. A Figura 3 reproduz a página referente ao capítulo 18, intitulado “Ciranda”. Nesse capítulo, o leitor é convidado a fazer as personagens se alternarem na frente da ciranda. Cada uma representa um aspecto da personalidade de Virgínia, cabendo ao leitor construir o significado de cada faceta a partir de um pequeno texto a seu respeito.

Figura 3- Reprodução do capítulo 18, Ciranda, de *O diário de Virgínia*



Fonte: <http://www.odiariodevirginia.com/>

### Considerações finais

Pudemos ver, ao longo das reflexões aqui apresentadas, que o diálogo entre quadrinhos e diferentes mídias não só é uma alternativa, mas uma realidade da produção contemporânea de HQs. Ao se abrir às possibilidades do meio digital, os quadrinhos incorporam elementos como sons, vídeos e animações. As obras podem, assim, adquirir um grau de interatividade que pode ir do mais básico, com imagens que mudam de acordo com os cliques do leitor, até os mais complexos, através de elementos que devam ser decodificados – ou jogados, simplesmente – a fim de se passar para o capítulo seguinte ou construir o significado daquilo que se lê.

Mesmo que a incorporação de elementos hipertextuais aos quadrinhos não seja um imperativo ou uma unanimidade entre os autores de quadrinhos eletrônicos, é inegável que fazê-lo confere a tais narrativas um caráter experimental. No caso da obra analisada, ao optar pelo suporte digital e por fazer uso das possibilidades do meio, Cátia Ana constrói uma obra experimental, que em diversos momentos, em sua convergência midiática, aproxima-se de outras artes. Há um diálogo claro com a literatura na obra, que vai da escolha pela temática subjacente às fábulas e contos de fada até a construção de aforismos poéticos que acompanham as imagens em alguns capítulos. Logo, o meio eletrônico auxilia, inclusive, no diálogo e na convergência entre diferentes artes.

Quadrinhos e literatura possuem uma relação próxima, embora constituam campos separados – contrariando os anseios e afirmações de muitos. O meio eletrônico permite que essa conversa vá além do empréstimo de convenções entre as duas formas de arte, apresentando obras que as mesclam em um produto novo. *O diário de Virgínia* atravessa a ponte que une quadrinho e literatura, mas não chega a situar-se em uma margem só: através da congregação das diferentes mídias em sua composição, fica no meio do caminho, de forma que, ao mesmo tempo em que encara toda tradição e convenção que cada arte tem a lhe oferecer, não dá um passo na direção de particular de nenhuma delas. No entanto, ao permanecer no meio do caminho, ela se define: uma obra híbrida, hipertextual, intermídia e multifacetada, a qual é possível de se executar e fruir no contexto digital.

### Referências

- AARSETH, Espen J. **Cybertext: Perspectives on ergodic literature**. [S.l.]: JHU Press, 1997.
- BARTHES, Roland. **S/Z**. Oxford: Blacwell, 2002. Trad. Farrar, Straus and Giroux.
- DOUGLAS, J. Yellowlees. **The End of Books – or Books without End? Reading Interactive Narratives**. Detroit: The University of Michigan Press, 2003.
- FRANCO, Edgar Silveira. Histórias em Quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lúcio (org.). **Os Quadrinhos na era digital**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.
- LANDOW, George P. **Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology**. Oxford: The John Hopkins University Press, 1997.
- MURRAY, Janet. Hamlet no holodeck. Tradução de Elissa K. Danzi e Marcelo F. Cozziel. São Paulo: Unesp, 2003.
- PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **ARS**. v. 1, n. 2, p. 09–29, 2003.
- SILVA, Cátia Ana Balduino da. **O Diário de Virgínia**. 2010 – 2016. Disponível em: <<http://www.odiariodevirginia.com/>>. Acesso em 14 sete. 2019.